



VOICELIVE *play* GTX
HARMONY & EFFECTS FOR SINGERS



μMod



Echo &
Delay



Reverb



Harmony



Double



Transducer



HardTune
&
Correction



Tone

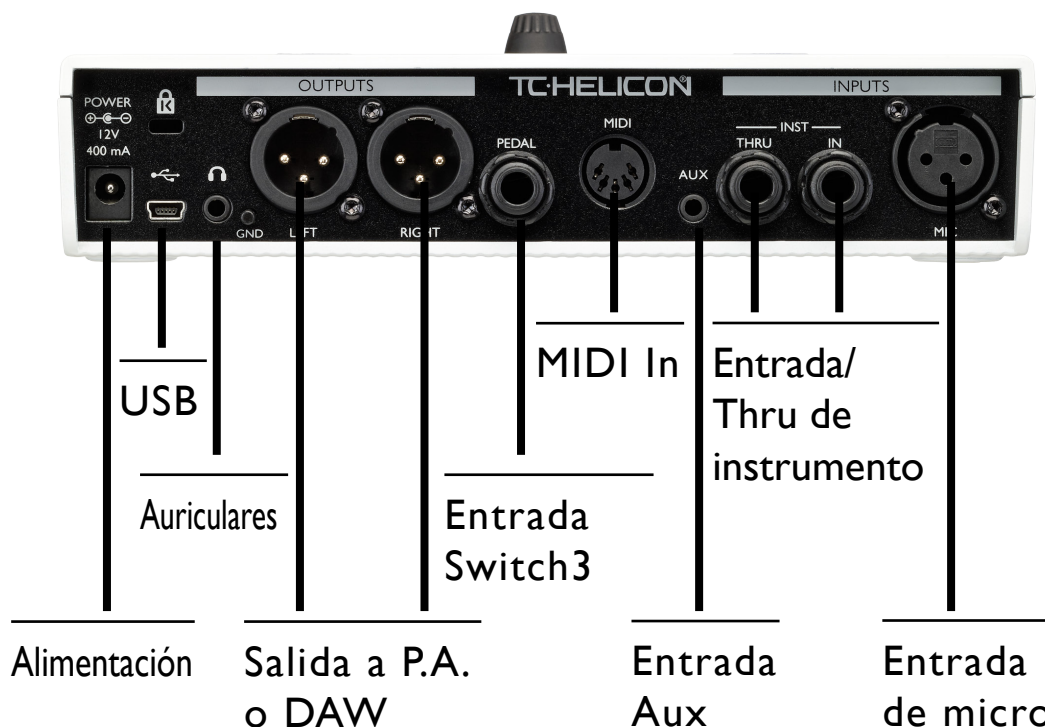
MANUAL DE INSTRUCCIONES

v2.0

Índice

GUÍA DE CONEXIONES	3
CONCEPTOS BÁSICOS	4
BOTONES PROGRAMABLES O SOFT.	8
GENRE	8
FAVORITE	8
SETUP - INPUT	9
SETUP - OUTPUT	12
SETUP - SYSTEM.	14
SETUP - LOOP.	16
SETUP - MIDI.	17
EFFECTS	19
EFFECTS - UMOD (MICRO MOD)	20
EFFECTS - DELAY	21
EFFECTS - REVERB.	23
EFFECTS - HARMONY.	24
EFFECTS - DOUBLE	26
EFFECTS - HARDTUNE	27
EFFECTS - TRANSDUCER	28
EFFECTS - GUITAR	29
MIX.	33
PRACTICE	34
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.	35

Guía de conexiones



Power - Conecte aquí el adaptador de corriente incluido (UTILICE SIEMPRE EL ADAPTADOR DE CORRIENTE DE TC-HELICON. EL USO DE CUALQUIER OTRO TIPO DE ADAPTADOR PUEDE DAÑAR LA UNIDAD Y ANULARÁ LA GARANTÍA).

USB - Conecte esta unidad a su ordenador por medio del cable incluido. Use la aplicación VoiceSupport para la gestión de presets y actualización de Firmware. www.tc-helicon.com/products/voicesupport

Phones - Salida para sus auriculares.

Left+Right - Salidas XLR principales para la conexión a su sistema P.A. o interface audio. Utilice siempre cables balanceados para evitar ese molesto HUMMMMMMM.

Entrada Switch3 - Use un cable TRS para conectar una pedalera Switch 3, que le permitirá el control del bucle. Si usa la S3, podrá acceder al bucle sin la necesidad de pulsar los pedales Up y Down.

Entrada Aux - Use un cable con un conector de 3,5 mm para conectar otra fuente musical, especialmente el "8 pistas" que guarda desde los años 70. Cuando sea detectada una señal en esta entrada, el Play usará la música detectada en ella para calcular la información de clave/escala.

Entrada MIDI - Conecte un cable MIDI a su teclado u ordenador para enviar información de notas para los efectos Harmony/Hardtune. También dispone de algunos CC. (vea Setup - MIDI para más datos)

IN/THRU de instrumento - Conecte una guitarra o teclado (audio no MIDI) a la toma IN. Para pasar las señales de la guitarra a un amplificador y anular el procesamiento de guitarra interno, conecte un cable con clavija de 6,3 mm desde la toma THRU a su montaje de guitarra.

Entrada de micro - Aquí es donde se produce la magia. Conecte aquí su micro dinámico o de condensador o el micro MP-75. Recuerde ajustar el tipo de micro y su nivel, tal como describimos en el manual de Arranque rápido.

Conceptos básicos



Mando de ganancia de micro

Una vez que haya conectado su micrófono y haya elegido el tipo de micro (pág. 9, Dynamic, Condenser, MP-75), use este mando de ganancia de micro para ajustar el nivel de entrada del mismo.

Conforme vaya aumentando el nivel, ponga especial atención al piloto del panel superior del VoiceLive Play GTX. Le interesa que la entrada haga que este piloto se ilumine en verde. No pasa nada si el piloto parpadea a veces en amarillo, pero debería evitar a toda costa que se iluminase en rojo. Si lo hace, reduzca el nivel. ¡El color rojo implica que la entrada está sobrecargada y entonces obtendría unos potentes sonidos distorsionados!

Conceptos básicos



Pantalla LCD

1. Nombre del patch o preset (Geddit Started)
2. Número del preset (27)
3. FAV – Le indica si el preset activo está marcado como un favorito
4. NP – Aparece cuando la información de clave/escala NaturalPlay está siendo procesada por el sistema
5. LOOP – Le indica que está siendo reproducido un bucle en segundo plano
6. GENRE – Le muestra el nombre del género elegido en la pantalla de género. No aparece cuando este género esté ajustado a ALL.

*¿Qué es el NaturalPlay?

El NaturalPlay es el vudú que hacemos dentro del VoiceLive Play GTX para calcular la clave en la que está creada su música. Si conecta una guitarra o teclado a la entrada INST In, este NaturalPlay buscará allí la información de clave/escala. Después buscará en la entrada MIDI. Finalmente, buscará la información en la entrada auxiliar y los micros RoomSense.

Una vez que el GTX “detecte” la información de clave/escala en una de las entradas, ajustará esa información sobre la marcha. El NP solo aparece cuando es detectado un cambio en la clave/escala, por lo que no se preocupe si no lo ve aparecer en ningún momento.

Conceptos básicos



Pedales y su funcionamiento

1. Los pedales UP y DOWN le permiten desplazarse por los presets. Pulse uno para cambiar un solo preset. Manténgalo pulsado para desplazarse rápidamente por los presets.
2. HIT/TALK – En el modo normal, este botón actúa como un botón HIT. Cuando lo active, será añadido un nuevo efecto(s) al patch activo. Esto resulta perfecto para añadir efectos como la armonía al estribillo de una canción o incluso a una única estrofa o palabra.
3. Cuando mantenga pulsado el botón HIT/TALK, el VoiceLive Play GTX activará el modo TALK. La salida de todos los efectos será anulada y la entrada de micro será pasada directamente a la salida. Si tiene una guitarra conectada a la toma INST IN, al hacer esto entrará en el modo TALK/TUNER, que activará el afinador de guitarra. La salida de la guitarra será anulada para permitirle afinarla, pero la señal seca o sin efectos seguirá siendo pasada a la salida, para que pueda afinar su instrumento y seguir entreteniéndolo al público con alguna broma ingeniosa.
4. Para acceder al modo LOOP, mantenga pulsados a la vez los pedales UP y DOWN. Una vez que esté en ese modo, el pedal DOWN controlará las funciones REC/PLAY/OVERDUB, el pedal UP controlará la función STOP/CLEAR y el pedal HIT le permitirá salir del modo LOOP. Puede salir del modo de bucle incluso con un bucle reproduciéndose. Eso le permitirá elegir un nuevo sonido vocal y volver a entrar en el modo LOOP para añadir una nueva capa a su bucle. Mantenga pulsado el pedal DOWN tras añadir una capa para ejecutar un UNDO.

*El acceso al modo LOOP es el comportamiento predeterminado de la unidad cuando pulse a la vez los pedales UP y DOWN. El modo alternativo, ajustado en la página 5 del modo SYSTEM en la función UP/DN es el modo KEY/SCALE, que describimos luego.

5. Para acceder a la función TAP TEMPO, mantenga pulsados a la vez los pedales UP y HIT. Una vez que vea el tempo en la pantalla, pulse el botón HIT varias veces de forma sincronizada a su música. Cuando haya terminado, deje de pulsarlo y la pantalla volverá de nuevo a la indicación de preset. ¡Voilà!
6. Para acceder al modo KEY/SCALE y elegir la clave/escala a usar con los efectos de armonía y Hardtune, mantenga pulsados a la vez los pedales UP y DOWN. Para almacenar la clave/escala elegida, pulse EXIT.

*Si no sabe en qué clave/escala está una canción concreta, pruebe usando el último acorde de la canción para la clave y Major 2 para la escala. Suele funcionar, especialmente en la música pop.

Conceptos básicos



Mando de control y botones de flecha

El mando de control se usa para desplazarse por los distintos presets y por diferentes ajustes en los menús Edit, System u otros. Los botones de flecha actúan de la misma forma, permitiéndole desplazarse por los presets, estilos, géneros, etc.

Back

Le permite salir de la pantalla o modo activa.

Store

Cuando haya realizado cualquier modificación en un preset, simplemente pulse STORE. La primera vez que lo pulse aparecerá la pantalla de asignación de nombre/ubicación, que le permitirá asignar un nuevo nombre y/o reubicar el preset. El pulsar STORE de nuevo almacenará el preset, junto con los datos de su nuevo nombre y ubicación (si los ha modificado).

Para modificar el nombre de un preset, pulse una vez el botón STORE y después pulse el botón soft azul izquierdo para modificar las letras/números. Pulse STORE de nuevo para completar el proceso de almacenamiento una vez modificado el nombre.

Para almacenar el preset activo en una ubicación distinta, pulse una vez el botón STORE, pulse después el botón soft azul de la derecha y use el mando de control para elegir el número de destino para ese preset. Pulse STORE de nuevo para completar el proceso de almacenamiento una vez modificada la ubicación.

Si cambia de idea y finalmente no quiere conservar sus cambios, simplemente pulse BACK.

*Los botones programables o soft y su funcionamiento aparecen descritos con más detalles en la página siguiente.

Botones programables o Soft

Dispone de seis botones (6) “soft”, tres (3) a cada lado de la pantalla. La función de cada botón depende del contexto; cuando su función esté disponible, verá que se iluminan con una luz BLANCA o AZUL. Cuando no haya ninguna función disponible, el botón no estará iluminado. Cuando un botón esté iluminado el BLANCO, el texto del botón hará referencia a su función. Cuando esté en AZUL, eso indicará que el botón selecciona el segmento de la pantalla que esté a su lado. No todos los menús hacen uso de los seis botones.



Genre

Puede ordenar los presets por categorías, que van desde el estilo musical al tipo de efecto. Cuando esté en el menú GENRE, use el mando Control para desplazarse por las opciones disponibles. Pulse BACK para volver a la ventana inicial, en la que verá solo los presets que estén incluidos en el GENRE elegido. Puede asociar los presets a varios de estos géneros.

Favorite

El botón “Favorite” marca el preset activo como un “FAV”. Cuando esté activo, aparecerá FAV en la esquina superior derecha de la pantalla, como puede ver arriba.

Si configura uno o más presets como “FAV”, podrá acceder a solo a esos presets favoritos eligiendo FAV en la pantalla GENRE. Si no tiene ningún preset marcado como “FAV”, no aparecerá la opción FAV dentro de la pantalla GENRE.

*El uso de estos Favs es una forma muy buena de crear listas o grupos de sus presets personalizados para facilitarle su búsqueda.

Setup - Input

Cuando lo pulse, el VoiceLive Play GTX activará el menú SETUP, que está compuesto por 6 y que controla las funciones generales de la unidad:

Mic Type – Elige el tipo de micrófono.

Dispone de 4 ajustes posibles:

1. DYNAMIC MIC – para micrófonos dinámicos (como un SM-58 ó OM5)
2. CONDENSER MIC – para micros de condensador (como un Beta 87A)
3. MP-75 MIC - cuando vaya a usar nuestro micro MP-75, que dispone de un interruptor interno que controla varias funciones del VoiceLive Play GTX, como pueden ser HIT o LOOP.
*Por defecto, cuando elija este MP-75 Mic Control controlará HIT.
4. USB – puede pasar audio digital al VoiceLive Play GTX a través del puerto USB. lo que le permitirá enviar voces desde un DAW a esta unidad para su procesamiento.

Room Sense – Controla la forma en la que funcionarán los dos micrófonos internos RoomSense. Dispone de 3 ajustes posibles:

1. AMBIENT – RoomSense usa los micros internos y pasa esa señal a través de la salida de auriculares. En la sección MIX encontrará el control del nivel para este RoomSense. Para evitar problemas de realimentación, la salida RoomSense solo es enviada a la salida de auriculares y no a la salida XLR.
*Pruebe a usar el ajuste AMBIENT junto con un micro vocal para captar la señal de un instrumento, como una guitarra acústica o un piano y mezclarlo con sus voces. Podrá mezclar parte de la señal AMBIENT en una mezcla de monitorización in-ear para disponer del sonido de sala junto con su señal de micro directa.
2. AMBIENT/AUTO – Además de ofrecerle la capacidad de emitir los sonidos RoomSense a través de la mezcla de auriculares, los micros internos RoomSense también detectarán la información musical del entorno (un solo instrumento o incluso todo un grupo!) para determinar la información KEY/SCALE para las armonías/hardtune.
3. VOICE – Los micros RoomSense serán usados como entrada principal de la voz. Esta opción solo estará disponible con salida a través de los auriculares.



Setup - Input (continuación)

Guitar – Ajusta la ganancia de entrada de la guitarra.

Las distintas guitarras tienen diferentes niveles de salida, en base a sus pastillas y circuitos. Use este ajuste para asegurarse de que su guitarra no de una señal demasiado débil o demasiado potente. (Una Stratocaster suele ser un poco menos “activa” que una Les Paul, por ejemplo).

Sin cantar en el micro, toque su guitarra al máximo volumen que vaya a usar en el punto más activo de su actuación. A tope. (Asegúrese de que el control de volumen de su guitarra esté al máximo).

Suba el nivel Guitar hasta que el piloto rojo “IN” se ilumine mientras toque, y después reduzca el nivel en unos 3-4 dB. El hacer esto le garantizará que tenga suficiente señal como para que funcionen sin problemas los procesadores de simulación de amplificador.

Mic Control – Ajusta la acción asociada con el botón del micro.

Hay 4 ajustes posibles:

1. HIT – El botón controla el HIT en cualquier patch que tenga una acción HIT asignada.
2. HIT + TALK - El pulsar el botón del micro activa la función HIT, pero si mantiene pulsado el botón activará el modo TALK, anulando todos los efectos. Pulse el botón de nuevo para salir del modo TALK.
3. PRESET UP – Le permite ir avanzando por los distintos presets.
4. LOOP – Activa o desactiva RECORD/PLAY/O-DUB para los bucles.

Tone Style – Aplica distintas cantidades para Adaptive EQ, Compression y Gate.

Hay 9 estilos entre los que elegir:

1. OFF – No será aplicado ningún ajuste de estilo tonal.
2. NORMAL – Será aplicada a la señal algo de EQ de “graves”, “medios” y “agudos”, compresión suave y un toque de puerta de ruidos (cuando el nivel de entrada sea muy bajo, la entrada será anulada).
3. LESS BRIGHT – Similar a Normal, pero con menor énfasis en la EQ de agudos.
4. NORM+WARMTH – Similar a Normal, pero con un pequeño “realce de medios” para añadir algo de calidez a su voz.
5. MORE COMP – Utiliza los ajustes Normal de EQ y Gate, pero con una compresión más agresiva. Esto resulta perfecto si tiene un amplio rango dinámico al cantar y quiere mantener el nivel bajo control.
6. NORM NO GATE – Elimina la función Gate del ajuste Normal. Esto quiere decir que incluso con niveles de entrada mínimo, el micro sigue estando activo y pasando señal.
7. LESS BRIGHT NG – Lo mismo que Less Bright, pero sin puerta de ruidos.
8. WARMTH NG – Lo mismo que NORM+WARMTH, pero sin puerta de ruidos.
9. MORE COMP NG – Lo mismo que MORE COMP, pero sin puerta de ruidos.

Setup - Input (continuación)

Pitch Cor Amt

Esta “cantidad de corrección de tono” le permite controlar la cantidad de corrección de tono auto-cromática que aplicará el VoiceLive Play GTX a todas las señales entrantes desde el micrófono. Para un sonido natural, hemos observado que un valor del 50% o menos es un buen punto de partida. Si tiene una voz completamente afinada o si quiere un sonido auto-ajustado en todas sus voces, pruebe con valores cercanos al 100%.

*Si nunca ha probado antes la corrección de tono auto-cromática, puede que le parezca que al activar la corrección escucha sonidos “duplicados”. Esto es debido a que estará escuchando tanto la señal corregida por el VoiceLive Play GTX como su propia voz transmitida a través de los huesos del cráneo. Esos dos sonidos tendrán pequeñas variaciones que pueden ser interpretadas como una “duplicación”. Es totalmente normal, pero le costará un rato acostumbrarse a ello. No se preocupe; el público no escuchará ese “doblaje”.

Setup - Output

Output – Ajusta la forma en la que el VoiceLive Play GTX emite los sonidos a través de las salidas XLR.

Dispone de 3 opciones:

1. **STEREO** – Las salidas XLR reciben una mezcla stereo de todas las voces y otras entradas.
2. **MONO** – En la toma LEFT hay una señal de mezcla MONO y en la RIGHT solo una señal seca de la voz. Cualquier ajuste Tone y Pitch Cor Amt del menú Setup será incluido en el canal RIGHT DRY.
3. **DUAL MONO** - En la toma LEFT están las voces solistas y con efectos y todas las señales de guitarra, auxiliar/digital son enviadas a la salida RIGHT. Los bucles son pasados en stereo.



Vocal Cancel – Esto intenta eliminar las voces de una canción.

Hay dos ajustes posibles:

1. **OFF** – No se realiza ningún procesamiento sobre la entrada auxiliar.
2. **ON** – El procesamiento trata de eliminar la voz solista de una canción. Este procesamiento le permite crear música de tipo “Karaoke” para que pueda cantar con ella, incluyendo información de clave para la generación de armonías. Las capacidades de este procesamiento variarán ligeramente de una canción a otra, dependiendo de cómo haya sido mezclada la canción originalmente.

Lead Mute – Esto anula la voz solista y solo da salida a las señales procesadas.

Existen dos ajustes posibles:

1. **OFF** – Las voces principales son enviadas a la mezcla principal.
2. **ON** – Las voces principales o solistas son eliminadas de la mezcla.

Setup - Output (continuación)

USB Out Level - Esto controla el nivel de la salida USB. Si el dispositivo al que tenga conectada esta unidad satura en la entrada, pruebe a reducir este ajuste.

Headphone Lim- Dispone de un limitador interno para los auriculares que le ofrece una total protección contra posibles aumentos fuertes de volumen, caída de micrófonos, gritos de fans, etc. El valor predeterminado es 0 dB, pero puede ajustarlo también a un valor inferior si quiere una mayor protección.

El uso de unos auriculares a un nivel de volumen excesivo puede dar lugar antes de lo que se piensa a problemas de sordera, ¡por lo que tenga cuidado cuando utilice auriculares o sistemas de monitorización in-ear!

Setup - System

LCD Contrast – Controla el contraste de la pantalla LCD. Dependiendo de las condiciones de iluminación de la sala, los distintos ajustes tendrán un efecto mayor o menor.

UP/DN Function – Ajusta el comportamiento de la pulsación simultánea de los pedales UP/DN.

1. LOOPING – Activa el modo LOOP
2. SET KEY – Activa el modo KEY/SCALE

Lead Dly – Esto retarda ligeramente la señal de voz entrante para compensar la pequeña cantidad de latencia que se produce cuando los efectos son procesados por el sistema. Este retardo de la señal permite que las voces de salida, como las armonías, estén perfectamente sincronizadas con su voz solista.

Dispone de 3 ajustes posibles:

1. OFF – No se usa ninguna compensación de retardo.
2. VOICE SYNC – La voz solista es retardada una cantidad igual a la latencia máxima del sistema cuando todos los efectos están activos.
3. AUTO – La voz solista será retardada en una cantidad igual a la latencia de los bloques de efectos activos en ese momento. El uso de más bloques de efectos hará que aumente la cantidad de compensación de latencia aplicada.

Tune Reference – Esta referencia de tono está ajustada por defecto a 440 Hz, pero puede cambiarla en incrementos de 0.5 Hz.

Pitch Pipe Level – Controla el nivel de Pitch Pipe (pito de afinación) de la pantalla Practice.

Aux in Type – Realiza una serie de mágicos cálculos para ayudarle a crear armonías mucho más precisas.

Dispone de 2 ajustes posibles:

1. LIVE – Úselo cuando esté tocando en directo o vaya a procesar una pista vocal grabada desde su DAW usando la entrada AUX para disponer de pistas guía.
2. TRACKS – Úselo cuando cante junto con música pregrabada, como un reproductor mp3.

Setup - System (continuación)

Global Key – Esto ajusta la clave usada para la generación de armonías y/o la corrección de tono.

Hay dos ajustes posibles:

1. OFF – La clave puede ser ajustada para cada preset individual, a través del ajuste directo de la clave (C, D, F# etc.), entrada INST (guitarra/teclado) vía NaturalPlay, Room Sense, MIDI o Aux.
2. ON – Cuando elija una clave en un preset, dicha clave seguirá activa al cambiar a otro preset.

Global Tempo – Ajusta de forma global el valor de marcación de tempo.

Hay dos ajustes posibles:

1. OFF – La marcación de tempo ajustada en un preset solo será aplicable a dicho preset concreto.
2. ON – La marcación de tempo ajustada en un preset será el ajuste global aplicado a todos los presets.

Global Guitar FX – Esto controla la forma en la que los efectos de guitarra son aplicados a los presets.

Dispone de dos ajustes:

1. OFF – Los efectos de guitarra son aplicados a cada preset de forma individual.
2. ON – El ajuste configurado en un preset será conservado cuando cambie a otro. Esta opción resulta especialmente útil para aquellos músicos que usen guitarras acústicas, que suelen preferir usar un “sonido” que les resulte perfecto con su guitarra y usarlo en todas las canciones.

Guitar Gate – Esto ajusta el umbral de la puerta de ruidos para la entrada de guitarra.

Las guitarras producen distintas cantidades de “ruido” inherente en su señal. A veces resulta conveniente ajustar una puerta de ruidos para que “corte” o “anule” la señal de la guitarra cuando la señal entrante sea muy baja. Hemos ajustado este umbral bastante bajo de forma predeterminada, pero puede que quiera ajustarlo más alto para adaptarlo a sus necesidades. El tener un umbral de puerta de ruidos más alto puede ser muy eficaz cuando toque rápidos acordes con pausas intermedias.

Setup - Loop

Input – Determina la fuente de entrada usada para la grabación del bucle.

Hay cinco ajustes posibles:

1. LEAD + GUITAR – Será grabado en el bucle todas las voces y la señal de guitarra.
2. GUITAR – En el bucle solo es grabado el sonido procedente de la toma INST.
3. LEAD – En el bucle solo es grabado el sonido procedente de la toma MIC IN.
4. AUX - Solo será grabado en el bucle el sonido procedente de la entrada auxiliar.
5. ALL - Si es capaz de escuchar una señal, dicha señal irá al generador de bucles.

Undo – Le permite activar o desactivar la función Undo.

Dispone de dos valores posibles:

1. ON – La función Undo está activa y puede usarla para deshacer el último cambio realizado en su bucle. Es habitual usar este Undo cuando haya añadido una sección de bucle de la que no haya quedado satisfecho y quiera probar de nuevo. El tiempo de bucle disponible en este modo son 15 segundos.
2. OFF – Desactiva la función Undo, liberando más memoria para el bucle. En este caso, el tiempo de bucle disponible serán 30 segundos.

Loop Feedback – Controla la cantidad de realimentación de la grabación del bucle.

Cuando esté grabando un bucle con varias pasadas (o partes) la señal de la primera pasada del bucle será añadida a la siguiente, y así con todas. Si todas estas pasadas fuesen añadidas al 100% del volumen, el bucle en el que estaría trabajando tendría más y más y MÁS volumen, hasta llegar a distorsionar la salida de la unidad.

La finalidad de este control de realimentación del bucle es evitar que suceda este aumento desmesurado del volumen. Cuando grabe un nuevo pase sobre el bucle existente, dicho pase será grabado al 100% de volumen, pero el bucle existente será mezclado con él de acuerdo al ajuste de esta realimentación de bucle.

Este cálculo funciona de la siguiente forma: $\text{Entrada} + (\text{Bucle} \times \text{LoopFeedback}) = \text{Salida de bucle}$; es decir: $\text{Entrada} + (\text{Bucle} \times 90\%) = \text{Salida}$ *¡Aléjese! ¡Peligroso cálculo en marcha!*

A la mayoría de los usuarios, un valor de aproximadamente 90% les da buenos resultados, pero puede que en su caso concreto le resulte mejor otro valor. No tenga miedo en experimentar.

Cuando pulse este botón, el VoiceLive Play GTX accederá al menú de efectos, que está formado por 8



Setup - MIDI

MIDI Chan – Esto le permite elegir el canal en el que el VoiceLive Play GTX detectará la información de notas.

Asegúrese de que su dispositivo de salida/control (teclado, ordenador, etc.) esté ajustado al mismo canal que el VoiceLive Play GTX.

CC Chan – Esto ajusta el canal en el que el VoiceLive Play GTX detectará la información de CC (controladores continuos).

Asegúrese de que su dispositivo de salida esté ajustado al mismo canal que el GTX.

Los CC MIDI son los siguientes:

Cambio de patch - General

Ajuste de clave - 30

Ajuste de escala - 31

HIT On/Off - 28 (0-63/64-127 para conmutación)

TALK On/Off - 114 (0-63/64-127 para conmutación)

Split Dir – Busca en una región concreta del teclado la información de notas.

Dispone de dos ajustes:

1. Above – Las notas tocadas por encima de Splitnote son registradas como información de nota.
2. Below – Las notas tocadas por debajo de Splitnote son registradas como información de nota.

Filter – Ignora determinada información, de acuerdo al ajuste elegido.

Hay cuatro ajustes posibles:

1. None – Son procesados todos los datos MIDI.
2. Prgchange - Ignora la información de cambio de programa, si es recibida.
3. Sysex - Ignora la información de sistema exclusivo (SysEx). Esto evita actualizaciones de firmware no deseadas.
4. PC+Sysex - Ignora tanto la información Sysex como la de cambio de programa.

Transpose – Traspone toda la información de notas entrante.

La trasposición está limitada a cuatro (4) octavas en cada dirección.

Splitnote – Ajusta la nota en la que es registrado el Split Above/Below.

Setup - MIDI (continuación)

Sysex ID – Identifica el VoiceLive Play GTX a la hora de realizar actualizaciones del sistema.

Si no está usando el software VoiceSupport, asegúrese de que el programa MIDI que esté usando para transferir la información SysEx esté ajustado al mismo ID que el GTX.

PBRange - Ajusta el rango de la inflexión tonal, en semitonos. El valor máximo es 12 (una octava)

MIDI Control - Ajusta la unidad para que responda a los mensajes de control MIDI.

Dispone de 3 ajustes posibles:

1. Merge - Detecta los mensajes de control tanto MIDI como USB.
2. MIDI - Detecta los mensajes de control recibidos solo a través del puerto MIDI.
3. USB - Acepta los mensajes de control recibidos únicamente a través del puerto USB.

*Si está tratando de conectar la unidad a un ordenador con el software VoiceSupport, deberá elegir Merge o USB para activar la comunicación con el ordenador.

Effects

páginas y que controla los distintos bloques de efectos.

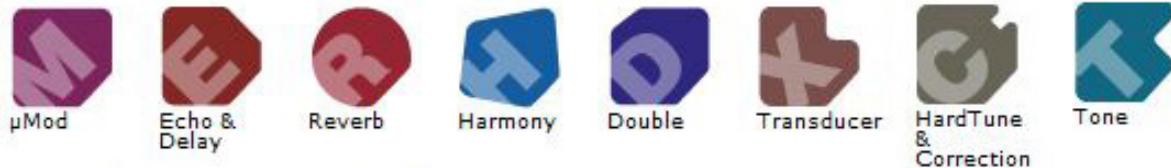
Hay un parámetro común a todas las páginas:

Control – Esto le permite activar o desactivar el efecto.

Dispone de tres ajustes posibles:

1. OFF – El bloque de efectos no está activo. No se realiza ningún procesado.
2. ON - El bloque de efectos está activo y procesará la señal de acuerdo al estilo elegido.
3. HIT – El efecto está asignado al botón HIT, que podrá controlar a través del botón HIT del VoiceLive Play GTX o con el botón de un micrófono MP-75 (vea sección I – SETUP para las instrucciones relativas a cómo activar este Mic Control)

*HIT no se aplica a los efectos de guitarra. Si quiere tener efectos de guitarra que cambien durante el transcurso de una canción, le recomendamos que cree varios presets para conseguir los sonidos deseados.



Effects - μ Mod (Micro Mod)

Los bloques de efectos del VoiceLive Play GTX son:

► μ Mod (Micro modulación)

Esto contiene efectos como el flanger, phaser o modulador de fase, panorama, altavoz giratorio y otros efectos que modulan de alguna forma la señal.

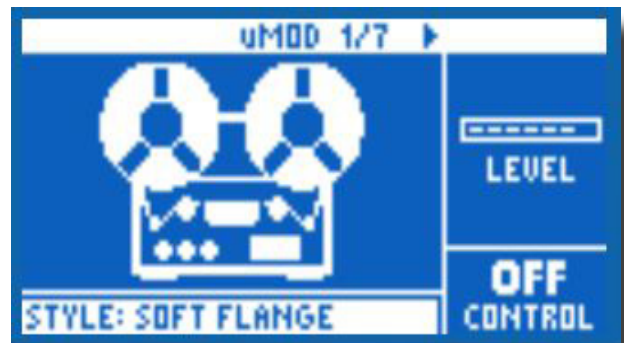
Dispone de dos parámetros:

Level – Esto controla el nivel global del efecto μ Mod. Pulse el botón soft central de la derecha para elegir este parámetro y use el mando de control para ajustar el nivel. El volumen máximo para el efecto son 0 dB.

Style – Elija el menú de estilos pulsando el botón soft inferior de la izquierda y use el mando de control para cambiar entre los distintos estilos.

Hay 24 estilos entre los que elegir:

1. MICROMOD CLONE
2. MICROMOD WIDER
3. THICKEN
4. LIGHT CHORUS
5. MEDIUM CHORUS
6. WIDE CHORUS
7. MONO CHORUS
8. FAST ROTOR
9. FLANGER
10. FLANGE FEEDBACK
11. FLANGE NEGATIVE
12. MONO FLANGE
13. SOFT FLANGE
14. PANNER
15. TUBE
16. UP TUBE
17. DOWN TUBE
18. DOWN & UP TUBE
19. RISE AND FALL
20. OTTAWA WIDE
21. CYLON MONO
22. CYLON STEREO
23. ALIEN VOICEOVER
24. UNDERWATER



Effects - Delay

► Delay

Este bloque contiene efectos de retardo que repiten la señal de entrada en base al estilo y al ajuste activo.

Dispone de dos parámetros:

Feedback – Esto controla la cantidad de señal retardada que es realimentada en el efecto. Un nivel alto de realimentación hará que el retardo siga sonando durante una cantidad de tiempo mayor.

Style – Elija el menú de estilos pulsando el botón soft inferior de la izquierda. Este será el único botón iluminado en el lado izquierdo de la pantalla LCD.

Dispone de 18 estilos entre los que elegir:

1. QUARTER
2. EIGHTH
3. TRIPLET
4. DOTTED
5. LONGDOT
6. LONGTRIP
7. SIXTEENTH
8. PINGPONG 1
9. PINGPONG 2
10. PINGPONG 3
11. MULTITAP 1
12. MULTITAP 2
13. MULTITAP 3
14. MULTITAP 4
15. MULTITAP 5
16. MULTITAP 6
17. CLASSICSLAP
18. SINGLES LAP



Advanced - Para acceder al menú avanzado, mantenga pulsado cualquiera de los botones soft iluminados en azul. Para salir de dicho menú, pulse BACK.

Filter Style - Esto añade filtros para simular distintos tipos de unidades de retardo físicas. Hay 13 estilos entre los que elegir:

1. Digital
2. Tape

Effects - Delay (continuación)

3. Analog
4. Radio
5. Megaphone
6. Cell Phone
7. Lo-Fi
8. Hi Cut 1
9. Hi Cut 2
10. Hi Cut 3
11. Low Cut 1
12. Low Cut 2
13. Low Cut 3

*Algunos de los estilos son de tipo constante, lo que implica que el sonido original se verá afectado (como ocurre con la opción Megaphone) y todas las “fases” de retardo siguientes sonarán igual. Otros estilos son de tipo acumulativo, como ocurre con “Analog” donde el procesado es aplicado a lo largo de todo el bucle de realimentación, lo que hace que el sonido del retardo cambie a lo largo del tiempo. Pruebe los distintos estilos hasta encontrar el que mejor funcione para su caso concreto.

Tempo - Puede ajustar aquí manualmente el tempo del retardo. Los ajustes que realice aquí serán almacenados con cada preset pero serán anulados, pero no eliminados, si Global Tempo está ajustado a ON..

Effects - Reverb

► Reverb

Esto crea un “espacio” alrededor de su voz. En esencia, esto coloca su voz seca en un espacio simulado, grande o pequeño, para dar sensación de profundidad y distancia.

Dispone de 3 parámetros:

Level - Controla el nivel global de la reverb. Pulse el botón soft central de la derecha para elegir este parámetro y use el mando de control para ajustar el nivel. 0 dB es el volumen máximo para el efecto.

Decay – Determina el tiempo que tarda esta reverb en desaparecer. Los tiempos más largos suenan por lo general como grandes espacios y los cortos como salas de pequeñas dimensiones. Cada preset tiene su propio tiempo de decaimiento, pero puede modificarlo.

Style – Determina el tamaño del espacio simulado y también el tipo de material usado para crear la simulación.

Dispone de 28 estilos entre los que elegir:

1. SMOOTH PLATE
2. REFLECTION PLATE
3. THIN PLATE
4. BRIGHT PLATE
5. REAL PLATE
6. REAL PLATE LONG
7. JAZZ PLATE
8. QUICK PLATE
9. SOFT HALL
10. AMSTERDAM HALL
11. BROADWAY HALL
12. SNAPPY ROOM
13. LIBRARY
14. DARK ROOM
15. MUSIC CLUB
16. STUDIO ROOM
17. WAREHOUSE
18. BOUNCY ROOM
19. BRIGHT CHAMBER
20. WOODEN CHAMBER
21. ST. JOSEPH CHURCH
22. DOME CHAPEL
23. HOCKEY ARENA
24. MUSEUM
25. INDOOR ARENA
26. COZY CORNER
27. THIN SPRING
28. FULL SPRING



Effects - Harmony

► Harmony

Esto crea armonías que acompañarán su voz solista, usando una o más voces.

Dispone de tres parámetros:

Level – Controla el nivel global de las armonías. Pulse el botón soft superior de la derecha para elegir este parámetro y use el mando de control para ajustar el nivel. 0 dB es el volumen máximo.

Key – El ajuste más importante para cualquier generación de armonía es la clave musical. Elíjala correctamente y todo sonará maravilloso... elija la incorrecta y todo sonará... bueno, digamos que mal.

Hay dos modos para este parámetro Key:

1. Auto – La clave es ajustada de forma automática en base a la entrada recibida a través de INST In, MIDI, Aux o RoomSense. La prioridad de las entradas es la indicada antes. Por ejemplo, si tiene una guitarra conectada a la toma INST In y una canción reproduciéndose a través de la entrada Aux, el sistema detectará la clave/escala de la guitarra.
2. Key – Le permite escoger cualquiera de los doce tonos (“do” a “si”) de la música occidental.

Style – Esto determina el número de voces de armonía y la forma en la que dichas voces se relacionarán con la voz solista.

Dispone de 28 estilos entre los que elegir:

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. HIGH | 23. +7 & -5 SEMITONES |
| 2. HIGHER | 24. +12 & +7 SEMITONES |
| 3. LOW | 25. +12 & -5 SEMITONES |
| 4. LOWER | 26. -12 & +7 SEMITONES |
| 5. OCTAVE UP | 27. -12 & -5 SEMITONES |
| 6. OCTAVE DOWN | 28. NOTES |
| 7. HIGH & LOW | |
| 8. HIGH & HIGHER | |
| 9. HIGH & LOWER | |
| 10. HIGHER & LOWER | |
| 11. HIGHER & LOW | |
| 12. LOWER & LOW | |
| 13. OCT DOWN & UP | |
| 14. OCT DOWN & HIGHER | |
| 15. OCT DOWN & HIGH | |
| 16. OCT DOWN & LOW | |
| 17. OCT DOWN & LOWER | |
| 18. OCT UP & HIGHER | |
| 19. OCT UP & HIGH | |
| 20. OCT UP & LOW | |
| 21. OCT UP & LOWER | |
| 22. +7 SEMITONES | |
| 23. -5 SEMITONES | |

*El modo NOTES solo reproducirá armonías cuando sea recibida información de notas MIDI. Vea en la sección MIDI los posibles ajustes.



Effects - Harmony (continuación)

Advanced - Para acceder al menú avanzado, mantenga pulsado cualquier botón soft que esté iluminado en azul. Para salir del menú avanzado, pulse BACK.

Scale - Si la información de la clave es ajustada manualmente (no AUTO), este menú avanzado le permitirá ajustar la escala asociada con esa clave.

Dispone de seis posibles ajustes entre los que elegir:

1. MAJOR 1
2. MAJOR 2
3. MAJOR 3
4. MINOR 1
5. MINOR 2
6. MINOR 3

Effects - Double

Double

Esto crea la sensación de que hay más de una persona cantando al unísono, con pequeñas variaciones en el timing y el timbre de cada voz. Algunas personas se refieren a ese doblaje como un “reforzamiento”.

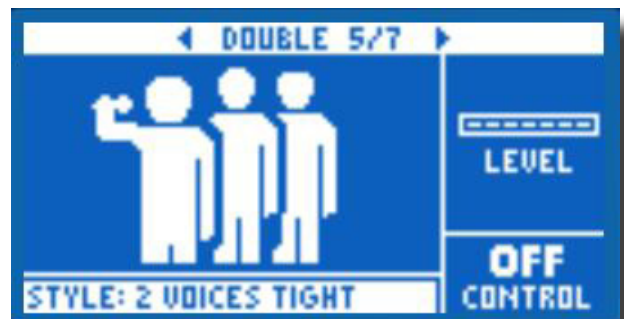
Dispone de dos parámetros:

Level - Esto controla el nivel global del efecto. Pulse el botón soft central de la derecha para elegir este parámetro y use el mando de control para ajustar el nivel. 0 dB es el volumen máximo.

Style – Determina el número de voces y el timing de este efecto de doblaje.

Dispone de 10 estilos posibles:

1. 1 VOICE TIGHT
2. 1 VOICE LOOSE
3. 2 VOICES TIGHT
4. 2 VOICES LOOSE
5. SHOUT
6. 1 VOICE OCT UP
7. 1 VOICE OCT DOWN
8. 2 VOICES OCT UP
9. 2 VOICES OCT DOWN
10. OCT UP & OCT DOWN



*Tight y Loose hacen referencia a lo cerca que está en el tiempo el doblaje con respecto a la voz principal. Un timing de tipo Loose puede dar la sensación de un efecto más grande.

Effects - HardTune

► Hardtune

Ah el Hardtune... algunos le llaman el “efecto Cher” y otros se refieren a él como un Auto-Tune. Le llame como le llame, si lo que busca es ese sonido con reminiscencias de la música pop de la radio, este es su efecto.

Dispone de 3 parámetros:

Shift – Esto toma la nota de entrada que esté cantando y cambia su tono arriba o abajo. Puede cambiarla hasta en 12 semitonos hacia arriba o abajo; es decir, una octava en cada dirección.

Gender – Esto manipula el timbre de su voz para hacer que tenga un sonido más parecido al de un hombre o al de una mujer. Los ajustes extremos de este parámetro producirán un sonido muy artificial, pero es posible ese que sea justo el efecto que esté buscando para su caso.

Style – Determina la precisión, velocidad y agresividad del efecto de afinación.

Hay 7 estilos entre los que elegir:

1. POP
2. COUNTRY GLISS
3. ROBOT
4. CORRECT NATURAL
5. CORRECT CHROMATIC
6. DRONE
7. GENDER BENDER



Effects - Transducer

► Transducer

Este bloque contiene efectos que modifican el sonido añadiéndole diversos filtros y componentes de saturación.

Dispone de tres parámetros:

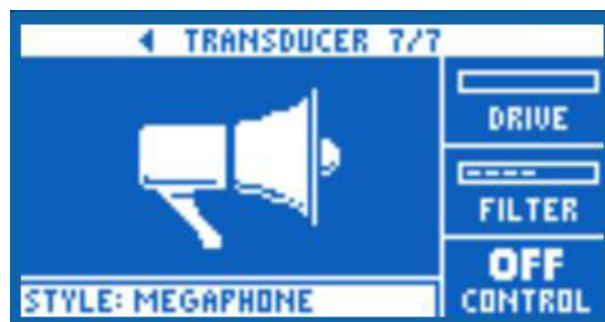
Drive – Controla la cantidad de saturación aplicada a la señal. Con valores altos de este parámetro la señal distorsionará y se crearán efectos de tipo megáfono.

Filter – Esto emplea un filtro que cambia el sonido del transductor para que sea “más fino” o “más opaco” dependiendo del preset. Los ajustes Thinner suenan más como una radio o walkie-talkie.

Style - Cuando pulse el botón soft inferior de la izquierda elegirá el menú de estilos. Ese botón será el único que estará iluminado en la parte izquierda de la pantalla.

Dispone de 8 estilos entre los que elegir:

1. MEGAPHONE
2. RADIO
3. ON THE PHONE
4. OVERDRIVE
5. BUZZ CUT
6. STACK
7. TWEED
8. COMBO



Advanced - Para acceder al menú avanzado, mantenga pulsado cualquier botón soft en azul.

Routing - Esto aplica el sonido del transductor a la señal audio que elija.

Hay dos valores posibles:

1. OUTPUT - Aplica el efecto a la voz solista y a cualquier voz derivada a partir de ella, como las de armonía o doblaje.
2. FX - Aplica el efecto solo a las voces que hay dentro de un efecto. Por ejemplo, si está usando un retardo, la “fase” inicial del retardo no se verá afectada, pero las “fases” siguientes sí tendrán el efecto de transductor.

Gate Threshold - Los efectos de transductor son muy propensos a la realimentación a través de un PA. El bloque de transductor tiene una puerta de ruidos independiente que puede activar para evitar esta realimentación. El aumentar el valor de umbral producirá el efecto de “activarse” a un volumen de entrada alto, lo que le ayudará a evitar la realimentación cuando no esté cantando.

Gain - Esto controla el nivel global del efecto de transductor.

Effects - Guitar

► Guitar

Estos efectos son gestionados de la misma forma que los efectos vocales, con algunas modificaciones menores. Los sonidos de guitarra son seleccionados en base al estilo y dispone de un menú avanzado para el control preciso de los parámetros. Los ajustes Guitar son almacenados para cada preset, salvo que Global Guitar esté ajustado a ON en el menú Setup.

Si elige un estilo de guitarra y lo modifica, esos ajustes se perderán si elige otro estilo. Lo mejor en ese caso es que almacene el preset en cuanto modifique un estilo con ajustes personalizados, siempre y cuando quiera conservar esos ajustes. No tenga miedo; los estilos de guitarra de fábrica no pueden ser sobregrabados por los de usuario.

Cuando haya ajustado un estilo modificado de guitarra concreto que quiera aplicar a varios presets, le recomendamos que copie dicho preset en una nueva posición y que después modifique los efectos vocales para adaptarlos a sus necesidades.

Dispone de cuatro parámetros para estos efectos de guitarra:

Amp - Elige el tipo de amplificador.

Dispone de 11 amplificadores entre los que elegir:

1. ACOUSTIC
2. CLEAN
3. COMP (comprimido)
4. COMP ATK (comprimido con un mayor ataque)
5. BF COMBO (Combo Black Face)
6. BRIGHT
7. CRUNCH 1
8. CRUNCH 2
9. CRUNCH 3
10. HONK
11. INSANE

Drive - Esto simula el control Drive o de saturación que encontraría en un amplificador. A mayor ajuste Drive, más distorsión o “rotura” en el sonido.

Effects - Guitar (continuación)

Level - Esto emula el control de volumen o nivel de un amplificador. Este control puede aumentar o reducir el volumen global del amplificador sin añadir distorsión.

Este control también resulta útil para adaptar el nivel de su guitarra de un preset a otro.

Style - Elija entre los distintos estilos de guitarra que vienen de fábrica, que incluyen ajustes para Amp Type, Drive, Level, Reverb, uMod y Delay.

Dispone de 41 estilos entre los que elegir:

(El “AC” delante del nombre indica que el estilo ha sido diseñado para guitarra acústica)

1. MED CRUNCH
2. WIDE FLANGE DRI
3. MOD DELAY
4. AC ROOM + THICK
5. TEXAS HONK
6. CLEAN SPRING
7. LONG AMBIENCE
8. CLEAN AMP
9. CLEAN LONG VERB
10. CLEAN ROOM
11. CLEAN FLANGER
12. CLEAN ROTOR
13. CRUNCH VERB
14. TOUCH DRIVE
15. DARK DRIVE
16. 12 STRING
17. FLANGE DRIVE
18. 80's GLAM
19. MOD DLY PANNER
20. COMP TREMOLO
21. EDGE DRIVE
22. MOD DLY FX
23. COMP CHORUS
24. ROTOR DRIVE
25. ETHEREALITY
26. HONK SLAP
27. ROOMY HONK
28. METAL RECTIFIER
29. RECTO 2
30. METAL WIDE
31. INSANE FLANGER
32. OD CHORUS
33. AC HALL

Effects - Guitar (continuación)

- 34. AC ROOM
- 35. AC ROOM +THICK
- 36. COMP + HALL
- 37. AC LONG FX
- 38. AC SLAP ROOM
- 39. AC PONG FX
- 40. AC FLANGE
- 41. AC WIDE

Advanced Guitar - Puede acceder a estos ajustes manteniendo pulsado cualquiera de los botones soft iluminados en azul mientras esté en la página de efectos de guitarra.

Existen 3 páginas de ajustes avanzados de guitarra en las que puede editar estilos uMod, Reverb y Delay, EQ, Compression, Tempo y Speaker Rolloff. Cuando esté activo un efecto Reverb, Delay o uMod, el gráfico de la guitarra en la página cambiará para indicarle un efecto de tipo “pedal”, conectado al amplificador.

Los posibles ajustes son:

► Página I

uMod Style - Incluye efectos como el Chorus, Flange, Rotor etc.

Los estilos disponibles son los mismos que los de la sección Effects - uMod.

uMod Level - Controla el nivel global del efecto. (OFF - 0 dB)

Delay Style - Incluye efectos que repiten la entrada de guitarra de varias formas.

Los estilos disponibles son los mismos que los de la sección Effects - Delay.

Delay Level - Controla el nivel global del efecto. (OFF - 0 dB)

Reverb Style - Hace que la guitarra parezca que está en un espacio físico simulado.

Los estilos disponibles son los mismos que los de la sección Effects - Reverb.

Reverb Level - Controla el nivel global del efecto. (OFF - 0 dB)

*Estos efectos son independientes de los ajustes posibles para las voces. Por ejemplo, puede usar un tipo de retardo en su voz y otro distinto en su guitarra.

Effects - Guitar (continuación)

► Página 2

Treble - Controla la cantidad de realce o corte de las altas frecuencias. El punto EQ y la amplitud (Q) cambia entre los distintos estilos de amplificadores para reflejar su verdadero comportamiento.

Bass - Controla la cantidad de realce o corte de graves. El punto EQ y la amplitud (Q) cambia entre los distintos estilos de amplificadores para reflejar su verdadero comportamiento.

Mid - Controla la cantidad de frecuencias medias que son realzadas o cortadas.

Mid Freq- Controla la frecuencia concreta que se ve afectada por el control Mid.

Comp Ratio - Controla el ratio de compresión aplicado a cualquier señal que entre en la ruta de señal de guitarra. Un ratio de compresión mayor afectará al sonido de forma más audible (aunque es posible que eso sea precisamente lo que quiera).

Comp Thresh - Ajusta el umbral o nivel en el que el compresor comienza a atenuar la señal.

La combinación de estos valores de ratio y umbral crean el sonido “comprimido”, por lo que experimente con distintos valores en cada control hasta que consiga lo que realmente esté buscando.

► Página 3

µMod Speed - Ajusta la velocidad (en Hz o hertzios) de cualquier efecto de modulación.

Delay Feedback - Controla el número de “fases” de retardo que escuchará. Los números bajos hacen que el retardo termine pronto (no el tiempo entre las “fases”, sino el tiempo que escuchará el retardo hasta que desaparezca) y los valores altos darán lugar a retardos más largos.

Speaker Rolloff - Esto ajusta la frecuencia del punto de filtro pasabajos (o de corte de agudos). Este ajuste resulta útil para cambiar la cualidad tonal global del ajuste de amplificador.

Mix

Esto le da acceso a la ventana de mezcla en la que podrá ajustar distintos niveles dentro del VoiceLive Play GTX.

Los controles de mezcla afectan a la salida principal.

Dispone de 6 parámetros:

Harmony – Controla el nivel global de todos los efectos generados por la voz como Harmony y Double.

Guitar Level - Ajusta el nivel de salida de la guitarra. Este control también depende del nivel de entrada de la guitarra, ajustado en la pantalla Setup.

Out Level - Controla el nivel de salida global del VoiceLive Play GTX.

Delay/Reverb - Esto cambia simultáneamente el nivel de cualquier efecto reverb y retardo.

Headphone Level - Esto ajusta el volumen de la salida de auriculares.

USB Level - Ajusta el nivel de la señal USB entrante.

Practice

Esta pantalla le ofrece una información muy valiosa sobre el tono mientras canta. De hecho, el monitor de estadísticas va cambiando continuamente conforme usa el VoiceLive Play GTX y le ofrecerá información actualizada relativa a la precisión con la que cante. Tras usar esta herramienta durante algún tiempo podrá usar la información que esconde para ayudarle a mejorar determinadas secciones de sus interpretaciones vocales.

En esta pantalla encontrará 5 elementos:

Range – Le muestra la nota cantada más alta y más baja.

Longest – Le indica el tiempo, en segundos, de la nota que haya mantenido durante más tiempo.

Accuracy – Indicado como un porcentaje (67%), le muestra su precisión a la hora de interpretar una nota. El uso del VoiceLive Play GTX durante un tiempo largo sin reiniciar estas estadísticas le ofrecerá una representación mucho más precisa de su precisión a la hora de cantar.

Average – Le muestra en centésimas (1/100 de semitono) lo sostenido o bemolado que está cantando de media. Si su interpretación media está varias centésimas sostenida o bemolada, lo más probable es que esté interpretando una gran cantidad de notas sostenidas o bemoladas.

Problem Notes – Esto es un listado con las notas que ha “fallado” con más asiduidad. Hay dos secciones, una para las notas sostenidas (#) y otro para las bemoladas (b). A veces, el ensayar esas notas problemáticas junto con un piano u otro instrumento puede ayudarle a entrenar su voz para que sea más precisa a la hora de interpretar esas notas concretas.

Resolución de problemas

A veces las cosas no resultan de la forma en que uno supone que deberían funcionar. Aquí le ofrecemos una serie de consejos para saber cómo actuar en ese caso.

Consejos relativos a los bucles o loops

A la hora de trabajar con bucles, la clave es practicar y ensayar. Puede que observe que sus bucles tienen una pequeña separación entre el final de la frase y el punto en el que comienza el bucle. La causa de esto será una desincronización a la hora de pulsar el botón PLAY/REC/O-DUB. Ponga atención para coordinar la pulsación del botón con el final del compás, para de esa forma conseguir una unión casi imperceptible entre el principio y el final del bucle.

Experimente también saliendo el modo LOOP y eligiendo un sonido vocal diferente para el siguiente estrato O-DUB. Puede conseguir unos resultados realmente buenos simplemente cambiando los sonidos que formen parte del bucle.

A la hora de añadir un estrato O-DUB, puede grabar varias pasadas de partes O-DUB sin necesidad de poner en marcha y detener el bucle. Esto le permitirá añadir muchas partes, que podrá eliminar si quiere con una única acción UNDO (y que también podrá recuperar con solo repetir esa acción UNDO)

El uso de una pedalera Switch3 le dará acceso permanente al bucle sin la necesidad de pulsar los pedales Up y Down. Esto liberará esos pedales para que los pueda asignar para la selección de clave/escala, y además no tendrá que entrar y salir del modo de bucle para cambiar de preset. La unidad saldrá automáticamente, por lo que podrá elegir un nuevo sonido.

La distribución de los botones de la pedalera Switch3 es la siguiente:

1. Rec/Play/O-Dub
2. Stop/Clear (Hold)
3. Undo

La ventaja de tener la función undo en un botón independiente es la capacidad de controlar perfectamente el timing del undo, en lugar de tener que esperar un momento para registrar un Hold.

Nota: Cuando tenga conectada una pedalera Switch3, la selección de clave/escala queda asignada automáticamente a los pedales UP/DN. Cuando desconecte el Switch3, UP/DN seguirán ajustados a Key/Scale y deberá cambiarlos en el modo Setup si quiere que se encarguen del bucle.

Para más información relativa a la pedalera Switch 3, vea este enlace:

www.tc-helicon.com/products/switch-3

Resolución de problemas (continuación)

Estoy cantando, ¡pero no puedo escuchar nada!

- Asegúrese de que ha subido la ganancia de entrada y que el piloto INPUT se ilumina en verde.
- ¿Tiene conectados unos auriculares o ha conectado esta unidad a un sistema P.A.?
- ¿Está el sistema P.A. encendido, conectado a sus auriculares y recibiendo señal?

Si no es así, compruebe el manual de su sistema P.A. para asegurarse de que lo ha configurado correctamente.

- ¿Está usando un micrófono condensador? ¿Ha cambiado el tipo de micro a condensador en el menú Setup?

He activado los efectos de armonía, pero no parecen sonar correctamente.

- ¿Ha elegido una clave/escala? ¿Es la clave correcta de la canción?
- Si está usando los micros RoomSense para detectar la información de clave, asegúrese de que estén cerca del instrumento que esté reproduciendo los acordes más definidos (guitarra rítmica, piano, etc.).
- Si está usando un reproductor de mp3 para cantar junto con las pistas grabadas en él, ajuste AUX IN TYPE a Tracks en el menú SETUP. (Algunas canciones funcionarán mejor con NaturalPlay que otras, de acuerdo a la mezcla y la instrumentación de la grabación)
- Si está usando una guitarra o señal MIDI para controlar la armonía, asegúrese de Key esté ajustado a AUTO en la página de efecto Harmony.

Ninguno de los efectos parece que produzca ningún cambio en el sonido.

- ¿Está la unidad en el modo Talk? Si el piloto HIT está parpadeando, pulse ese botón una vez para volver al modo normal.

¿Cómo puedo recuperar los presets de fábrica?

- Mientras enciende la unidad, mantenga pulsados los dos botones de “flecha” que están al lado del mando de control.
- * Cualquier cambio que haya realizado en los presets será borrado. Haga una copia de sus presets modificados a través del programa VoiceSupport.

¿Cómo puedo realizar un reset completo a los valores de fábrica?

- Mientras enciende la unidad, mantenga pulsados “Back” y “Store”.
- * Cualquier cambio que haya realizado en los presets o en la información de ajuste será borrado. Haga una copia de sus presets y datos de ajuste modificados a través del programa VoiceSupport.

Resolución de problemas (continuación)

El software VoiceSupport me resulta un poco complejo, ¿dónde puedo aprender sobre él?

- Vaya a la web: <http://www.tc-helicon.com/products/voicesupport/support/>

Llevo usando esta unidad desde hace tiempo... ¡y aún no soy una estrella!

- Tranquilo; se convertirá en estrella como cantante... pero mañana.

Para cualquier otro problema o duda, no deje de visitar la sección FAQ o de preguntas frecuentes en la página web: <http://tcsupport.custhelp.com/>

Si aún así no puede encontrar respuesta a sus dudas, visite:

<http://www.tc-helicon.com/products/voicelive-play-gtx/support/>